



# 艾达灵族

## 阵营包: 版本 1.2

本文件中包含了阵营圣典专用的额外规则和规则注解，这包括分遣队、数据表、常见问题解答以及勘误。

常见问题解答和勘误章节中包含了对印刷品中内容的修改。全新或者订正的文字将使用红色进行表示，先前版本中的修改将使用高亮进行标记（全新添加或者被完全替换的内容除外）。

您使用阵营的点数值将在军务部野战手册的单独文件中表示，对《战锤 40000》游戏进行的大规模平衡性修改（其中可能会包含您的阵营规则）将在平衡数据板中表示。对点数值和规则进行的修改还将会在《战锤 40000》应用程序中进行实时的更新。

### 更新了什么？

- 骇人劫掠者和海盗劫掠团分遣队
- 伊瑞尔亲王, 卡尔赛斯, 蝮蛇飞艇, 星牙飞艇和天空掠夺者海盗数据表

### 内容

分遣队 .....	2
装甲战群 .....	2
巨蛇族群 .....	4
骇人劫掠者 .....	6
海盗劫掠团 .....	8
数据表 .....	10
伊瑞尔亲王 .....	10
卡尔赛斯 .....	12
蝮蛇飞艇 .....	14
星牙飞艇 .....	16
天空掠夺者海盗 .....	18
常见问题解答与勘误 .....	20



# 装甲战群

在被大量投入战场的时候，艾达灵族的载具能够在极速下释放惊人的可怕火力。在超音速的灵族飞行器对敌人进行狂轰乱炸的压制后，流线型的战斗飞艇从天而降，穿越伤痕累累的战场并通过耀眼的齐射将目标摧毁。大批的运输载具随之而来，护盾与灵骨外壳轻松抵御敌人的攻击，并将大军的支派武士和守护者士兵送入战斗。在步兵们占领目标并肃清敌人的同时，灵敏的机甲从侧翼发起包抄，重炮向大群敌人进行纵射，确保没有任何生物能够逃过方舟灵族的怒火。

## 分遣队规则



### 熟练乘员

方舟灵族的载具成员是银河中最具天赋的驾驶员和炮手之一。在他们的控制之下，强大的机械和武器系统将发挥全部潜能。

己方军队中艾达灵族载具模型装备的远程武器拥有[突击]技能，并且您可以重掷己方艾达灵族载具飞行单位进行的突进掷骰。

## 强化



### 指引灵魂

这位先知与方舟世界的载具有着密切的联系。与寄居于载具灵魂石中的灵魂进行沟通能够加强它们和载具乘员们的战术意识。

仅限艾达灵族灵能者模型。在己方射击阶段开始时，选择一个位于持有者 9" 内的己方艾达灵族载具模型。直到阶段结束前，每当那个模型进行攻击时，攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

### 协调矩阵

在被激活后，这个水晶装置能够让使用者与艾达灵族的战争机器进行连接，在瞬间下达命令和接收战斗报告。

仅限艾达灵族模型。在己方指挥阶段中，如果持有者（或者其搭乘的任何运输工具）位于您控制的目标标记的范围内，那么掷一枚 D6：若结果为 3+，您获得 1CP。

### 蕾利斯的灵魂石

这个灵魂石中留存着吟骨者蕾利斯的精华。携带它参加战斗的灵族灵能者能够借取这位逝去工匠的技艺。

仅限艾达灵族灵能者模型。在持有者位于一个或更多己方艾达灵族载具单位的 3" 内时，持有者拥有“独行特工”技能。在己方指挥阶段中，您可以选择一个位于持有者 3" 内的己方艾达灵族载具模型。那个模型回复最多 D3 处失去的耐伤。

### 奸猾战略家

这位指挥官是载具战斗的专家，时刻都领先敌人一步。

仅限艾达灵族模型。如果己方军队中包含持有者，那么在双方玩家完成各自的军队部署后，选择最多 3 个己方艾达灵族载具单位并重新部署它们。在这么做时，其中任意数量的单位可以被放入战略预备队中，无论战略预备队中已经存在多少单位。



### 守护夹层

装甲战群 - 战略计划计谋

这个载具的灵骨结构中交织了守护符文，让它的壳能够抵御猛烈的攻击。

**时机：**任意阶段，在一处致命伤被分配至一个己方艾达灵族载具单位后。

**目标：**那个己方艾达灵族载具单位。

**效果：**直到阶段开始前，那个单位中的模型针对致命伤拥有“不觉疼痛 5+”技能。



### 极速部署

装甲战群 - 战略计划计谋

在超凡的技术下，守护者成员能够驾驶载具迅速穿越战场，在俯冲之后让搭载的战士们脱离。

**时机：**己方移动阶段。

**目标：**一个己方艾达灵族运输工具单位。

**效果：**直到阶段结束前，搭乘那个运输工具的单位可以在运输工具进行了突进后脱离。这么做的单位在阶段中算作进行了常规移动，并且不能在同一个回合中宣布冲锋，但除此之外可以照常行动。



### 矢量引擎

装甲战群 - 战略计划计谋

矢量引擎是艾达灵族巧妙与智慧的工艺产物，让反重力载具能够在回避敌人的同时保持精准的射击。

**时机：**己方移动阶段，在一个可以飞行的己方艾达灵族载具单位进行后撤后。

**目标：**那个艾达灵族载具单位。

**效果：**直到回合结束前，目标单位可以在进行了后撤的回合中进行射击。



### 云层突袭

装甲战群 - 战略计划计谋

方舟灵族经常会将反重力载具部署在低空之中。在接到命令后，它们发起突袭，让敌人来不及反应。

**时机：**己方移动阶段的增援步骤开始时。

**目标：**一个位于战略预备队内且可以飞行的己方艾达灵族载具单位。

**效果：**直到阶段结束前，目标单位拥有“深入打击”技能。在目标单位通过“深入打击”技能部署至战场时，目标单位可以被部署在战场上位于所有敌方单位水平 6" 外的任意位置，但若这么做，那么直到回合结束前，目标单位不能宣布冲锋。此外，如果目标单位是一个运输工具，那么在回合中进行脱离的每个单位都必须位于所有敌方单位水平 6" 外的位置，并且直到回合结束前，那些单位不能宣布冲锋。



### 灵魂视觉

装甲战群 - 战略计划计谋

包含卓越先知灵魂的灵魂石被镶入了这个载具的瞄准系统当中。就算已经死去，他们依旧能够提供指引。

**时机：**己方射击阶段。

**目标：**一个在阶段中还没有被选择进行射击的己方艾达灵族载具单位。

**效果：**直到阶段结束前，每当目标单位被选择进行射击时，您可以重掷那个单位中一个模型进行的一次命中掷骰、一次致伤掷骰和一次伤害掷骰。如果您正在进行快速掷骰，那么您可以在进入攻击流程的下一个步骤前选择其中一枚骰子进行重掷。



### 反重力冲击

装甲战群 - 战略计划计谋

娴熟的灵族驾驶员能够调整载具反重力场的角度并击退敌人。

**时机：**对手的冲锋阶段，在一个敌方单位宣布冲锋后。

**目标：**被选择成为那次冲锋的目标之一且可以飞行的一个己方艾达灵族载具单位。

**效果：**直到阶段结束前，那个敌方单位进行的冲锋掷骰结果减少 2 点。



# 巨蛇族群

丑角的剧目在作为演出剧本的同时也是战斗计划，这个交错的组合只有艾达灵族的复杂头脑才能够真正理解。巨蛇族群源于艾达灵族神话中的宇宙巨蛇，它注重运用搭乘织星者飞艇的丑角剧团，以及提供支援的织空者摩托和织虚者飞艇。由于这些单位都使用宇宙巨蛇的后裔进行命名，它们在战场上也扮演着相应的角色：忠诚尽职的织星者负责将搭乘者送往战场，织空者来回穿梭，四处杀戮，织虚者则冷酷致命的发动攻击。

## 分遣队规则



### 蛇群恩赐

丑角完美演绎着他们的角色，充分展现了宇宙巨蛇后裔的迅速攻击与致命毒液，以速度和残暴的表演称霸战场这个舞台。

己方军队中的丑角骑乘与丑角载具模型装备的武器拥有 [连击 1] 技能。

每当一名己方丑角单位从一个运输工具中脱离时，直到回合结束前，那个单位装备的武器拥有 [连击 1] 技能。

## 漂泊剧团



- 己方军队中的剧团单位获得**战线**关键词，并且这些单位中的剧团模型的目标控制属性为 2。
- 您可以将以下模型纳入己方军队中，每种模型最多包含 3 个：  
死亡小丑，暗影先知，剧团团长。

## 强化



### 幽魂钥匙

这个神秘的灵骨装置能够让使用者在揭幕之前就从网道踏上舞台，立刻开始汹涌的表演。

仅限丑角模型（独角模型除外）。持有者单位中的模型拥有“斥候 6”技能。

### 编织者哀嚎

这件残忍的武器通常都会被封锁起来。据说，这个不祥的装置回响着宇宙巨蛇在灵族陨落时的悲痛情感。

仅限剧团团长模型。持有者近战武器的力量属性提升 3，攻击属性提升 1。

### 蛇牙笑面

丑角会在演绎巨蛇族群时佩戴这个残酷的面具，它能够让佩戴这变得极为狠毒。

仅限死亡小丑模型。在持有者使用“残忍笑料”技能时，您可以为尖啸者加农炮选择两个技能，而不是一个。

### 蜕皮盛装

这件闪烁的斗篷能够投射出逐渐退去的庞大幻象，仿佛穿戴者像是蜕皮的蛇一样，显现出更为混乱的现实。

仅限暗影先知模型。在双方玩家完成军队的部署后，选择己方军队中最多三个丑角单位并重新部署它们。在这么做时，您可以将这些单位部署至战略预备队中，无论战略预备队中已经存在多少单位。



1CP

### 蛇群之牙

巨蛇族群 - 计谋

蛇群拥有不可胜数的首级与獠牙。在舞动穿过敌人的时候，丑角们的武器就像是神话中的蛇巢一般向敌人发起暴风般的攻击。

**时机：**近战阶段开始时。

**目标：**己方军队中一个剧团单位。

**效果：**直到阶段结束前，在使用目标单位的“死亡之舞”技能时，您可以选择让单位获得三个技能，而不是一个。



1CP

### 剧毒怒火

巨蛇族群 - 计谋

这艘反重力飞艇如同飞速出击的神蛇一般瞬间接近敌人并全力宣泄怒火。

**时机：**己方射击阶段。

**目标：**己方军队中一个还没有在本阶段中被选择进行射击的丑角载具单位。

**效果：**在目标单位进行了射击后，如果单位不位于任何敌方单位的交战范围内，那么目标单位可以进行一次最多 6" 的常规移动。直到回合结束前，目标单位不能宣布冲锋。



1CP

### 突击步伐

巨蛇族群 - 计谋

丑角们在石柱与废墟之间跳动，如同踏云一般腾空穿梭，灵活地冲向战斗。

**时机：**己方冲锋阶段。

**目标：**己方军队中一个丑角单位。

**效果：**直到阶段结束前，目标单位可以在进行了突进的回合中宣布冲锋。



1CP

### 织空之形

巨蛇族群 - 计谋

无法闪躲却又难以捕捉，这个单位仿佛就像是神话中不断扭动但无形的织空者。

**时机：**己方近战阶段结束时。

**目标：**己方军队中一个在阶段中可以进行近战的丑角骑乘单位。

**效果：**如果目标单位不位于敌方单位的交战范围内，那么该单位可以进行一次常规移动。若是其他情况，那么目标单位可以进行一次最多 6" 的后撤移动。



1CP

### 扭动舞步

巨蛇族群 - 计谋

这些战士保持急速的移动，对剧目中敌人的步伐进行反应，做出反重力的动作。

**时机：**对手的移动阶段中，在一个敌方单位结束一次常规、突进或后撤移动后。

**目标：**己方军队中一个位于上述敌方单位 9" 内的丑角步兵单位。

**效果：**目标单位可以进行一次最多 6" 的常规移动。



1CP

### 登云腾跃

巨蛇族群 - 计谋

如同缩身准备再次攻击猎物的盘蛇一般，丑角们翻腾至空中，看似消失，却已经准备好了在下一刻出击。

**时机：**对手的近战阶段结束时。

**目标：**己方军队中一个丑角载具或者丑角骑乘单位。

**效果：**如果目标单位不位于敌方单位的交战范围内，那么您可以将其移出战场并放入战略预备队中。



# 骇人劫掠者

深邃虚空的海盗中，很少有团体像“骇人劫掠者”一般令人闻风丧胆。在恶名昭彰的海盗领主伊杨登的伊瑞尔亲王的率领下，这些追求刺激的掠夺者在群星之间搜寻猎物，对目标发动猛烈、快速且毫不留情的攻击。速度与狡猾是灵族海盗的标志，而骇人劫掠者更是将这两种特质发挥到了极致。战斗一触即发，经验丰富的虚空创痕与成群的虚空掠夺者便会冲入战场，释放星镖风暴将敌人压制住，并发动冲锋，在敌方步兵举起刀刃进行防御之前将其斩杀。在空中，成群的天空掠夺者跃过敌方防线，攻击脆弱的侧翼；而蜈蚣飞艇和星牙飞艇则在头顶盘旋，用猛烈的齐射攻击重型步兵和敌方载具。伊瑞尔亲王则始终身处战斗最激烈的战场，他用暮光之矛招架、刺击、杀戮，以鼓舞人心的榜样和指挥之道的战略智慧引领着麾下的战士。

## 分遣队规则



### 伊瑞尔亲选

他们是伊瑞尔最精锐的袭击者，擅长迅速突袭，并会使用诡计、先进的技术和充沛的体力来对抗敌人。

您军队中的艾达灵族单位可以在进行突进的回合中进行冲锋。此外，每当您军队中的一个灵族海盗、游侠或帷幕奔行者单位进行突进时，您可以重掷突进掷骰。

### 虚空老兵

没有两支灵族海盗战士队伍是完全相同的。他们每个人都拥有丰富的经验，狡猾的指挥官可以将这些经验用于对付他们选定的受害者，造成毁灭性的打击。

每当您将一个灵族海盗单位加入您的军队中，您可以给予该单位一个海盗强化（见右侧）。您军队中的每个海盗强化都必须是唯一的。如果您给予一个单位海盗强化，您必须将该单位的花费提升相应的点数（参见军务部野战手册）。如果这使得您军队的点数超过战斗的点数上限，则您不能在军队中包含那个单位。

## 海盗强化



### 海盗亲王

伊瑞尔的思维和行动速度都始终领先对手一步。

仅限伊瑞尔亲王单位。每当您花费一个战斗专注标识让该单位进行一次敏捷机动时，掷一枚 D6：如果掷骰结果为 3+，您获得一个战斗专注标识。

### 迅猛突袭

任何突袭行动的关键在于先发制人。灵族海盗战士以极快的速度发动攻击，用动力剑和登船钩寻找敌人盔甲的缝隙，造成毁灭性的伤害。

仅限灵族海盗单位。该单位中模型装备的近战武器拥有[骑枪]技能。

### 奇异弹药

在穿越虚空的旅途中，这些灵族海盗战士收集了大量神秘的弹药。这些弹药极具杀伤力，拥有剧毒或强酸，足以击倒可怕的敌人，或以惊人的速度烧毁护甲和动力引擎。

仅限灵族海盗单位。该单位中模型装备的远程武器拥有[针对凶兽 5+]和[针对载具 5+]技能。

### 肾上腺输注

艾达灵族海盗所携带的货物中有许多兴奋剂和药剂，其中最有效的药剂能够增强艾达灵族原本就已十分卓越的优雅和敏捷性。

仅限灵族海盗步兵单位。该单位可以不花费战斗专注标识进行淡出视线敏捷机动。即使在该阶段中已经有其他单位进行该敏捷机动，该单位仍然可以这么做；并且该单位进行这个敏捷机动不会妨碍其他单位在同一阶段中进行相同的战斗专注。



1CP

### 掠夺者的战利品

骇人劫掠者 - 战略计划计谋

即使周围战火纷飞，骇人劫掠者们仍然会选择优先夺取宝藏，而不是消灭敌人。

**时机：**在指挥阶段中。

**目标：**您军队中一个位于一个或多个敌方单位交战范围内的**灵族海盗**单位。

**效果：**在您的下一个指挥阶段开始前，该己方单位中的模型的目标控制属性提升 1。



1CP

### 无情杀手

骇人劫掠者 - 战略计划计谋

这些都是伊瑞尔亲选的杀手，他们的猎物无处可逃。

**时机：**在您的射击阶段中或在近战阶段中。

**目标：**您军队中的一个尚未在该阶段中被选中进行射击或近战的**虚空创痕海盗**单位

**效果：**在该阶段结束前，每当该己方单位中的模型进行攻击时，该攻击的伤害属性提升 1。



1CP

### 伊瑞尔典范

骇人劫掠者 - 史诗伟业计谋

伊瑞尔亲王曾在伊纳德的死神之触下起死回生，受到他的鼓舞，骇人劫掠者们以放肆的大笑直面死亡。

**时机：**在近战阶段中，在一个敌方单位选择攻击目标后。

**目标：**您军队中的一个被进行攻击的敌方单位的一次或多次攻击选为目标的**艾达灵族步兵**单位（**幽冥构造体**单位除外）。

**效果：**在该阶段结束前，该己方单位中的模型拥有**不觉疼痛 5+**技能。



1CP

### 没有猎物过于强大

骇人劫掠者 - 战斗战术计谋

通过准确瞄准生物和结构的弱点，灵族海盗可以击倒最强韧的敌人。

**时机：**在您的射击阶段中。

**目标：**您军队中一个尚未在该阶段中被选中进行射击的**灵族海盗**、**游侠**或**帷幕奔行者**单位。

**效果：**在该阶段结束前，每当该己方单位中的模型进行攻击时，如该攻击的力量属性低于目标单位中模型最高的韧性属性，攻击的致伤掷骰结果加 1。



1CP

### 障碍火网

骇人劫掠者 - 武器装备计谋

当敌人试图靠近时，伊瑞尔麾下狡猾的流放者用火分散敌人的注意力，阻止了他们的进攻。

**时机：**在您对手的冲锋阶段开始时。

**目标：**您军队中的一个**游侠**、**帷幕奔行者**或**星牙飞艇**单位。

**效果：**选择一个位于该己方单位 36° 内且对其可见的敌方单位（**巨型**单位除外）。在该阶段结束前，每当该敌方单位进行冲锋时，冲锋掷骰结果减 2（这不与其他任何针对冲锋掷骰的负面修正叠加）。



1CP

### 撤退并增援

骇人劫掠者 - 战略计划计谋

伊瑞尔亲王掌控的资源远超过大多数海盗亲王的想象。兵力耗尽的部队可以随时撤离战场，获得增援和补给。

**时机：**在您对手的近战阶段结束时。

**目标：**您军队中的一个不位于一个或多个敌方单位交战范围内的**灵族海盗**单位。

**效果：**将该己方单位从战场上移除，并放入战略预备队中。如果该单位低于起始兵力，将所有被摧毁的模型（**角色模型**除外）重新加入该单位。



# 海盗劫掠团

艾达灵族海盗总是伺机而动，穿梭于虚空之中寻找有价值的目标，他们通常组成被称为劫掠团的小型突袭部队。虽然装备轻便，但这些部队狡猾且斗志昂扬，拥有丰富的技能、知识和经验。这些特质使他们能够战胜数量众多、规模更大的敌人，并确保在战斗结束后，他们能够收获所追求的财富。艾达灵族海盗或是搭乘流畅迅捷的滑行载具，或是从虚空飞船敞开的舱门跃出，翼装的天空掠夺者引领着攻击，在对手晕头转向、尚未形成有效防御之前便发起突袭。海盗舰队的剩余部队则冲入突破口，充分利用攻击产生的混乱击退敌人，从他们眼皮底下掠夺战利品，然后消失在虚空之中。而遭受突袭的受害者则在这场令人眼花缭乱、且极具毁灭性的猛攻中不知所措。

## 分遣队规则



### 无情劫掠者

一旦灵族海盗发现有价值的战利品，他们就会不遗余力地夺取它，并以惊人的凶猛战斗方式来保护这些的战利品。

当一个目标标记被您控制时，每当一个敌方单位在该目标标记范围内结束常规移动、突进、后撤或冲锋移动时，掷一枚 D6；若掷骰结果为 2+，那个敌方单位受到 D3 处致命伤。

您军队中的灵族海盗单位拥有以下技能：

**虚空窃贼：**在该阶段结束前，如果该单位位于一个被您控制的目标标记范围内，该目标标记将保持被您控制的状态，直到在任意阶段结束时，您对手对该目标标记的控制等级大于您。

### 虚空老兵

没有两支灵族海盗战士队伍是完全相同的。他们每个人都拥有丰富的经验，狡猾的指挥官可以将这些经验用于对付他们选定的受害者，造成毁灭性的打击。

每当您将一个灵族海盗单位加入您的军队中，您可以给予该单位一个海盗强化（见右侧）。您军队中的每个海盗强化都必须是唯一的。如果您给予一个单位海盗强化，您必须将该单位的花费提升相应的点数（参见军务部野战手册）。如果这使得您军队的点数超过战斗的点数上限，则您不能在该军队中包含该单位。

## 海盗强化



### 海盗恶名（光环）

这些臭名昭著的袭击者令人畏惧，他们利用自己的名声和易于识别的护甲以及徽章来为自己寻求更多优势。

仅限灵族海盗单位。当一个敌方单位位于该单位 3" 内时，该敌方单位中模型的目标控制属性降低 1（最低为 1）。

### 网道路石

这块光滑的标记蕴含着当地网道的知识。被灵能脉冲激活时，它会将这些网道路线的地图投射到持有者的脑海中，帮助他们找到隐藏的网道大门，绕过敌人，并夺取追寻的宝藏。

仅限灵族海盗单位。该单位中的模型拥有深入打击技能。此外，每场战斗中您有一次机会，在您对手的回合结束时，如果该单位不位于一个或更多敌方单位的交战范围内，该单位可以使用该技能。如果这样做，将该单位从战场上移除，并放入战略预备队中。

### 大劫掠者

作为高速突击的大师，这位指挥官似乎具有迷惑敌人的先见之明。

仅限灵族海盗角色单位。在战斗开始时，选择该单位中的一个角色模型。该模型拥有以下技能：

**欺骗之主（光环）：**每当您的对手对其军队中的一个单位使用一个计谋时，如果那个敌方单位位于该模型的 12" 内，该计谋的花费提升 1CP。

### 虚空石

这件黑曜石神器出自外星古墓，似乎能够吸收一切光线。并且能够为佩戴者及其麾下的部队提供一定程度的保护，甚至能够抵御最强的攻击。

仅限灵族海盗步兵单位。该单位中的模型拥有 5+ 无敌豁免。



### 海盜决斗

海盜劫掠團 - 戰鬥戰術計畫

为了追求财富，灵族海盜战士会以狂暴的愤怒夺取他们应得的财富。

1CP

**时机：**在近战阶段中。

**目标：**您军队中一个尚未在该阶段中被选中进行近战的艾达灵族单位。

**效果：**在该阶段结束前，每当该单位中的模型进行攻击时，重掷结果为 1 的致伤掷骰。如果该己方单位拥有灵族海盜关键词，则在该阶段结束前，每当该单位中的模型对位于目标标记范围内的敌方单位进行攻击时，您可以重掷致伤掷骰。



### 致命诡计

海盜劫掠團 - 戰略計畫計謀

随着最后一连串的枪声、刀刃的攻击和爆炸声，这些战士佯装撤退，然后再次发起新的攻击。

1CP

**时机：**在您的移动阶段中，当您军队中的一个艾达灵族单位结束后撤时。

**目标：**那个艾达灵族单位。

**效果：**在该回合结束前，该己方单位可以在进行后撤的回合进行冲锋。如果该己方单位是一个灵族海盜单位，再选择一个该己方单位在该阶段开始时位于其交战范围内的敌方单位，随后掷六枚 D6；每有一个结果为 4+ 的掷骰，那个敌方单位受到 1 处致命伤。



### 流放者伏击

海盜劫掠團 - 戰略計畫計謀

灵族海盜掠袭者经常与其他艾达灵族流亡者拥有同样的目标，他们会利用海盜猛攻带来的干扰伏击毫无防备的敌人。

1CP

**时机：**在您的射击阶段中。

**目标：**您军队中的一个尚未在该阶段中被选中进行射击的游侠或帷幕奔行者单位。

**效果：**在该阶段结束前，该己方单位中模型装备的远程武器拥有[无视掩体]和[速射 1]技能，并且在该阶段结束前，那些武器的护甲穿透属性提升 1。



### 突破缺口

海盜劫掠團 - 戰略計畫計謀

海盜袭击者能够迅速利用敌方防线的缺口向目标前进。

1CP

**时机：**在您的射击阶段中，在您军队中的一个灵族海盜单位摧毁一个或更多敌方单位时。

**目标：**那个灵族海盜单位。

**效果：**在该己方单位结算完所有射击攻击后，可以进行一次最多 D6+1" 的常规移动。



### 暗影斗篷

海盜劫掠團 - 戰略計畫計謀

在获得战利品后，灵族海盜消失在阴影中，而他们的敌人则只能向黑暗射击。

1CP

**时机：**在您对手的射击阶段中，当一个敌方单位选择攻击目标后。

**目标：**您军队中的一个位于您控制的目标标记范围内，且作为进行攻击的敌方单位的一次或多次攻击目标的艾达灵族步兵单位。

**效果：**在该阶段结束前，该己方单位中的模型拥有隐秘技能，并且该己方单位只能位于其 18" 内的模型选为远程攻击的目标。



### 悲伤复仇

海盜劫掠團 - 戰略計畫計謀

灵族海盜分享着在战斗中建立的纽带。战友的倒下会引发悲伤和愤怒。

1CP

**时机：**在您对手的射击阶段中，当一个敌方单位进行射击后。

**目标：**您军队中一个有一个或更多模型被该敌方单位进行的攻击摧毁的艾达灵族步兵单位，且那个艾达灵族单位不处于战斗震慑状态，同时不位于一个或更多敌方单位交战范围内。

**效果：**该己方单位可以进行一次迸发移动。当您这样做时，掷一枚 D6，且掷骰结果加 1；该己方单位中的模型可以移动同等于掷骰结果的英寸数，但是在进行移动时必须尽可能靠近最近的敌方单位（飞行器除外）。当这样做时，该己方单位中的模型可以在那个敌方单位的交战范围内进行移动。

# 伊瑞尔亲王

M

7"

T

3

SV

3+

W

5

LD

6+

OC

1

4+

无敌豁免



## 远程武器

攻击范围	A	BS	S	AP	D	
愤怒之眼 [突击, 手枪]	6"	3	2+	6	-2	2
星镖手枪 [突击, 手枪]	12"	1	2+	4	-1	1

## 近战武器

攻击范围	A	WS	S	AP	D	
暮光之矛 [骑枪]	近战	5	2+	7	-3	3

## 技能

核心: 领袖, 斥候 7"

阵营: 战斗专注

**海盗英雄:** 当该模型领导一个单位时, 每当那个单位中的模型进行攻击时, 那次攻击获得 [连击 1] 技能, 且命中掷骰的结果增加 1 点。

**灵族海盗亲王:** 在双方玩家都部署完军队后, 如果该单位位于战场上 (或其搭乘的任何载具位于战场上), 选择至多三个己方艾达灵族单位, 并重新部署他们。当如此做时, 您可以将它们置入战略预备队中, 无论战略预备队中已经有多少个单位。

关键词: 步兵; 艾达灵族; 角色; 史诗英雄; 灵族海盗; 伊瑞尔亲王



阵营关键词:  
方舟灵族

# 伊瑞尔亲王

伊瑞尔亲王是方舟世界伊杨登的贵族后裔，曾经历过许多道途。他既能娴熟指挥庞大的战争舰队，也能率领大队灵族海盗劫掠者踏上战场，同时还是一位技艺高超的战士。伊瑞尔以超凡的优雅挥舞暮光之矛，能击溃最出色的决斗者。



## 武器装备选项

- 无。

## 单位构成

- 1 伊瑞尔亲王 - 史诗英雄

该模型装备有：愤怒之眼；星镖手枪；暮光之矛。

## 领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

虚空掠夺者海盗，虚空创痕海盗

关键词：步兵；艾达灵族；角色；史诗英雄；灵族海盗；伊瑞尔亲王



阵营关键词：  
方舟灵族

# 卡尔塞斯

M

7"

T

3

SV

6+

W

4

LD

6+

OC

1

4+

无敌豁免



## 远程武器

虚空深渊之恐惧 [针对步兵 2+, 爆炸, 危险, 无视掩体, 灵能]

攻击范围

24"

A

D6+2

BS

3+

S

3

AP

-2

D

1

## 近战武器

寻路权杖 [针对步兵 2+, 灵能]

攻击范围

近战

A

3

WS

2+

S

3

AP

0

D

3

## 技能

核心: 领袖, 斥候 7"

阵营: 战斗专注

**以太感应 (灵能):** 从预备队部署进入战场的敌方单位无法部署在该模型 12" 范围内。

**虚空之怒 (灵能):** 在己方射击阶段中, 在该模型所在单位进行射击后, 选择一个被该模型的虚空深渊之恐惧的一次或更多攻击命中的敌方单位。在该回合结束前, 那个单位处于撕裂状态。每当一个己方艾达灵族模型对一个处于撕裂状态的单位进行攻击时, 那次攻击的力量属性增加 1 点。

关键词: 步兵; 艾达灵族; 角色; 史诗英雄; 灵能者; 灵族海盗; 卡尔塞斯



阵营关键词:  
方舟灵族

# 卡尔塞斯

卡尔塞斯是有史以来最具天赋的虚空织梦者，能感知现实宇宙结构最微小的波动，探测到亚空间折跃与其他虚空扰动，并以骇人的精度引导盟友的火力。他们同样能驾驭亚空间的能量，向敌人释放出虚空的凛冽之力。



## 武器装备选项

- 无。

## 单位构成

- 1 卡尔塞斯 - 史诗英雄

该模型装备有：虚空深渊之恐惧；寻路权杖。

## 领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

虚空掠夺者海盗，虚空创痕海盗

关键词：步兵；艾达灵族；角色；史诗英雄；灵能者；灵族海盗；卡尔塞斯



阵营关键词：  
方舟灵族

# 蝮蛇飞艇

M

14"

T

6

SV

3+

W

6

LD

7+

OC

2



## 远程武器

### 攻击范围

A BS S AP D

闪耀光矛

36"

1

3+

12

-3

D6+2



导弹发射器 - 星射

48"

1

3+

10

-2

D6



导弹发射器 - 阳爆 [爆炸]

48"

D6

3+

4

-1

1

散射激光炮 [连击 2]

36"

6

3+

5

0

1

星镖炮 [致命一击]

24"

3

3+

6

-1

2

星光炮

36"

2

2+

8

-3

2



## 近战武器

### 攻击范围

A WS S AP D

灵骨外壳

近战

3

4+

6

0

1

## 技能

核心：致命破灭 1

阵营：战斗专注

**虚空之怒 (灵能)：**在己方射击阶段中，在该单位进行射击后，选择一个被该单位的一次或多次攻击命中的敌方单位。在您的下一个回合开始前，那个敌方单位处于压制状态。若一个单位处于压制状态，当那个单位中的模型进行攻击时，命中掷骰的结果减少 1 点。



在选择本武器的攻击目标前，先选择一个用于攻击的武器数据。

关键词：载具；艾达灵族；飞行；蝮蛇飞艇

阵营关键词：  
方舟灵族

# 蝮蛇飞艇

这些流线型的飞艇是喷气摩托的速度与坦克重火力之间的均衡。训练有素的蝮蛇飞艇能够保持队形以高速移动，搭乘上方的炮手能够对坦克后方的脆弱装甲进行轰击，或是在步兵队伍的侧翼进行扰乱射击。



## 武器装备选项

- 任意数量的模型可以将装备的闪耀光矛替换为以下一种选项：
  - 1 门散射激光炮
  - 1 门星光炮
- 任意数量的模型可以将装备的星镖炮替换为 1 门导弹发射器。

## 单位构成

- 1-2 蝮蛇飞艇

该模型装备有：星镖炮；闪耀光矛；灵骨外壳。

关键词：载具；艾达灵族；飞行；蝮蛇飞艇



阵营关键词：  
方舟灵族

# 星牙飞艇

M

14"

T

6

SV

3+

W

6

LD

7+

OC

2



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
分解炮 [突击]	36"	3	3+	6	-3	2
星牙榴弹发射器 [突击, 爆炸]	36"	D3	3+	6	-3	2

近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
灵骨外壳	近战	3	4+	6	0	1

## 技能

核心：致命破灭 1, 斥候 7"

阵营：战斗专注

**虚幻手雷**：在敌方射击阶段开始时，该单位可以使用该技能。若其如此做，选择一个位于该单位 36" 范围内且对其可见的艾达灵族步兵单位：在该阶段结束前，那个单位获得“隐秘”技能。

关键词：载具；艾达灵族；灵族海盗；飞行；烟幕；手雷；星牙飞艇



阵营关键词：  
方舟灵族

## 星牙飞艇

星牙飞艇融合了方舟灵族蝮蛇飞艇的优雅轮廓与灵骨机身，和科摩罗的武器技术。这款迅捷的反重力飞艇装备有炮塔式分解炮与下方挂载的星牙榴弹发射器，为灵族海盗的掠夺提供了必要的火力。



### 武器装备选项

- 无。

### 单位构成

- 1-2 星牙飞艇

该模型装备有：分解炮；星牙榴弹发射器；灵骨外壳。

关键词：载具；艾达灵族；灵族海盗；飞行；烟幕；手雷；星牙飞艇



阵营关键词：  
方舟灵族

# 天空掠夺者海盗



M	T	SV	W	LD	OC
12"	3	5+	1	7+	1

远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
爆能枪 [突击]	18"	1	3+	8	-4	D6+1
爆能手枪 [手枪, 突击]	6"	1	3+	8	-3	D3
火焰喷射器 [突击, 无视掩体, 洪流]	12"	D6	N/A	4	0	1
熔融枪 [突击, 热熔 2]	12"	1	3+	8	-4	D6
神经干扰枪 [针对步兵 2+, 突击, 手枪]	12"	1	3+	4	-2	1
粉碎枪 [突击, 洪流]	18"	D6	N/A	6	0	1
星镖手枪 [突击, 手枪]	12"	1	3+	4	-1	1

近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
海盗之刃	近战	3	3+	4	-2	1
格斗武器	近战	3	3+	3	0	1

## 技能

核心: 深入打击, 斥候 7"

阵营: 战斗专注

**劫掠闪袭:** 在近战阶段结束时, 如果该单位可以在该阶段进行近战, 且不位于一个或多个敌方单位的交战范围内, 其可以进行一次至多 D3+3" 的常规移动。否则, 若该单位可以在该阶段进行近战, 该单位可以进行一次至多 D3+3" 的后撤移动。

关键词: 步兵; 艾达灵族; 灵族海盗; 跳跃背包; 飞行; 手雷; 天空掠夺者海盗



阵营关键词:  
方舟灵族

# 天空掠夺者海盗

天空掠夺者海盗装备了带有飞翼的跳跃背包，被灵族海盗指挥官用作机动突击部队。他们悍然跃入战场，使用一系列令人目眩的武器，凭借速度、敏捷与胆魄来规避打击，将对手撕成碎片。



## 武器装备选项

- 天空掠夺者劫掠长可以将装备的 1 把星镖手枪替换为以下一种选项：
  - 1 把爆能手枪
  - 1 把神经干扰枪
- 该单位中每有 5 个模型，至多 2 个天空掠夺者模型可以将装备的星镖手枪和海盗之刃替换为以下一种选项\*：
  - 1 把爆能枪和 1 把格斗武器
  - 1 把火焰喷射器和 1 把格斗武器
  - 1 把熔融枪和 1 把格斗武器
  - 1 把粉碎枪和 1 把格斗武器

\* 您无法为一个单位多次选择同一选项，除非该单位拥有 10 个模型。如果一个单位拥有 10 个模型，则您至多可以为该单位选择同一武器选项 2 次。

## 单位构成

- 1 天空掠夺者劫掠长

- 4-9 天空掠夺者

每个模型均装备有：星镖手枪；海盗之刃。

关键词：步兵；艾达灵族；灵族海盗；跳跃背包；飞行；手雷；天空掠夺者海盗



阵营关键词：  
方舟灵族



# 艾达灵族

## 更新与勘误

第 103 页 – 战争军团, 空中掩护计谋, 效果

改为:

“效果: 如果该己方方舟灵族单位不位于一个或更多敌方单位的交战范围内, 且完全位于该运输工具 6" 内, 该单位可以搭乘该运输工具。”

第 105 页 – 驭风者军团, 飞跃敌群计谋

改为:

“时机: 您的射击阶段或近战阶段结束时。”

目标: 您军队中一个在该阶段摧毁过一个或更多敌方单位的方舟灵族骑乘单位。

效果: 该己方单位可以进行一次最多 7" 的常规移动。”

第 108 页 – 守护者军团, 瓦尔之息

改为:

“仅限方舟灵族模型。当持有者领导一个风暴守护者单位时, 每当您掷骰决定该单位中模型装备的火焰喷射器的攻击次数时, 您可以重掷该掷骰; 并且每当您为该单位中模型装备的熔融枪进行伤害掷骰时, 您可以重掷该掷骰。”

第 115 页 – 先知议会, 揭开真相计谋

改为:

“目标: 您军队中一个尚未在该阶段中进行移动, 并非在该阶段被部署进入战场, 且位于一个或更多方舟灵族灵能者模型 9" 内的方舟灵族步兵 (幽冥构造体单位除外)。”

第 117 页 – 支派军团, 空中掩护计谋, 效果

改为:

“效果: 如果该己方方舟灵族单位不位于一个或更多敌方单位的交战范围内, 且完全位于该运输工具 6" 内, 该单位可以搭乘该运输工具。”

第 123 页 – 大先知, 领袖

第一段改为:

“该模型可以与以下单位组成联合单位: 卫戍守护者, 风暴守护者, 战巫密会”

删除第二段。

第 127 页 – 巴哈罗斯, 技能, 踏云者

改为:

“当该模型领导一个联合单位时, 在您的对手回合结束时, 如果那个单位不位于一个或更多敌方单位交战范围内时, 您可以将那个单位从战场上移除, 并放入战略预备队中。此外, 当该模型领导一个联合单位时, 当那个单位使用“深入打击”技能部署在战场上时, 在己方移动阶段, 该模型可以使用该技能。如果这样

做, 那个单位可以部署在战场上位于所有敌方模型水平 6" 外的任意位置, 但是在该回合结束前, 那个单位不能进行冲锋。”

第 139 页 – 战巫密会

删除“角色”关键词。

领袖部分改为:

“在宣布战斗编队步骤开始时, 如果该单位未组成联合单位, 则该单位可以加入己方军队中的一个卫戍守护者或风暴守护者单位 (多个战巫密会单位不能加入同一单位)。如果该单位这样做, 则直到战斗结束前, 该单位中的每一个模型都被视为那个护卫单位的一部分, 并相应地增加该护卫单位的起始兵力。”

第 139 页 – 天行者战巫

删除“角色”关键词。

领袖部分改为:

“在宣布战斗编队步骤开始时, 如果该单位未组成联合单位, 则该单位可以加入己方军队中的一个驭风者摩托单位 (多个天行者战巫单位不能加入同一单位) 如果该单位这样做, 则直到战斗结束前, 该单位中的每一个模型都被视为那个护卫单位的一部分, 并相应地增加该护卫单位的起始兵力。”

“战斗符文”技能改为:

“战斗符文 (灵能): 该单位中模型装备的武器拥有 [无视掩体] 技能。”

第 152 页 – 猎鹰坦克, 运输工具部分

改为:

“该模型可以搭载最多 6 个艾达灵族步兵模型。每一个幽冥构造体模型将占用 2 个模型的空间。该模型不能搭载跳跃背包模型或者死神军模型 (方舟灵族、伊芙蕾妮和因卡恩模型除外)。”

第 153 页 – 波蛇飞艇, 运输工具部分

改为:

“该模型可以搭载最多 12 个艾达灵族步兵模型。每一个幽冥构造体模型将占用 2 个模型的空间。该模型不能搭载跳跃背包模型或者死神军模型 (方舟灵族、伊芙蕾妮和因卡恩模型除外)。”

第 156 页 – 虚空掠夺者海盗, 武器装备选项, 第三要点

改为:

“该单位中任意数量的虚空掠夺者海盗可以将装备的星镖手枪和动力剑替换为 1 把星镖步枪。”

第 156 页 – 虚空掠夺者海盗, 技能

添加“阵营: 战斗专注”。

第 157 页 – 虚空创痕海盗, 技能

添加“阵营: 战斗专注”。

#### 第 158 页 – 暗影先知, 武器装备选项

改为:

“该模型的星镖手枪可以替换为 1 把**神经干扰枪**。”

#### 第 168 页 – 死神军梦魇剑客, 斩首对剑 (巨剑)

将 AP 属性修改为“-2”。

#### 第 171 页 – 死神军毒液飞艇, 运输工具, 第二段

改为:

“在战斗开始前, 在宣布战斗编队步骤中, 您可以选择己方军队中一个**未进行过拆分的死神军阴谋团战士**或**死神军巫灵**单位。如果这样做, 那个单位分为模型数量尽可能相同的两个单位 (当使用该规则分离单位时, 记下这两个单位中包含的模型)。其中一个单位在战斗开始时必须搭乘该**运输工具**; 另一个单位可以在战斗开始时搭乘其他**运输工具**, 或者作为独立的单位部署。”

## 常见问题解答

问: 使用“莫拉-海格项链”强化后, 如果我的对手拥有足够的 CP 点数, 他是否必须以提高后的花费, 继续使用其选择的计谋?

答: 是。

问: 使用“莫拉-海格项链”强化后, 如果我的对手没有足够的 CP 点数, 无法满足使用所选计谋的 CP 花费。那会发生什么?

答: 您的对手不会被扣除 CP 点数, 且那个计谋的效果不会被结算 (但仍算作在该阶段使用过那个计谋)。

问: 如果一个**支派武士**单位在被摧毁时拥有未使用的支派神龛标识, 那与其组成联合单位的**角色**能否继承持有那些支派神龛标识?

答: 否。

问: 当使用因卡恩的“以太身躯”技能时, 我能否选择为他恢复少于 D3 掷骰结果的耐伤点数?

答: 否。

问: 阶段外常规移动是否需要遵循核心规则更新中, “突然”移动条目的相关规则?

答: 否。